PlayStation

PAL

3D REALMS™

DUKE NUKEM™

PlayStation™

SLES-00703

"PS" and "PlayStation" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

5029988002832 PSIG-DUKI03

Precauzioni

Questo dischetto contiene software per la console PlayStation™. Non utilizzare mai questo dischetto su altre macchine poichè potrebbe danneggiarsi. • Questo dischetto inoltre è adatto solamente ai requisiti tecnici della PlayStation™ in versione europea e non può essere quindi utilizzato su altre versioni della PlayStation™. • Per un uso corretto, leggere attentamente il manuale di istruzioni della PlayStation™. • Inserire il dischetto con la parte stampata rivolta verso l'alto. • Non toccare la superficie del dischetto ma afferrarlo dai lati. • Mantenerlo pulito ed evitare di graffiarlo. Se sporco, pulirlo delicatamente con un panno morbido. • Non esporre il dischetto alla luce diretta del sole, a umidità eccessiva e non lasciarlo vicino a fonti di calore. • Non provare mai ad utilizzare un dischetto incrinato, piegato o riparato con adesivo poichè potrebbe causare errori di funzionamento.

Per la salute.

• Fare come minimo delle pause di 15 minuti dopo ogni ora di utilizzo. • Non giocare se si è stanchi o si è dormito poco. • Giocare in una stanza ben illuminata, seduti davanti allo schermo alla distanza massima permessa dal cavo. • Ai soggetti sofferenti di epilessia va ricordato di consultare un medico prima dell'utilizzo di un videogioco; infatti particolari luci intermittenti o a motivo luminoso comunemente presenti nell'ambiente di tutti i giorni, in immagini televisive e anche in alcuni videogiochi potrebbero determinare un attacco. Va ricordato inoltre che anche coloro che non hanno mai sofferto di epilessia potrebbero comunque essere soggetti sensibili ad attacchi epilettici. Si consiglia anche di consultare un medico qualora durante il gioco dovesse insorgere uno dei seguenti sintomi: vertigini, alterazione della vista, contrazioni muscolari o altri movimenti involontari, perdita dell'orientamento, confusione mentale e/o convulsioni.

Il numero telefonico del Servizio Clienti (Customer Service No.) si trova sul retro di questo manuale

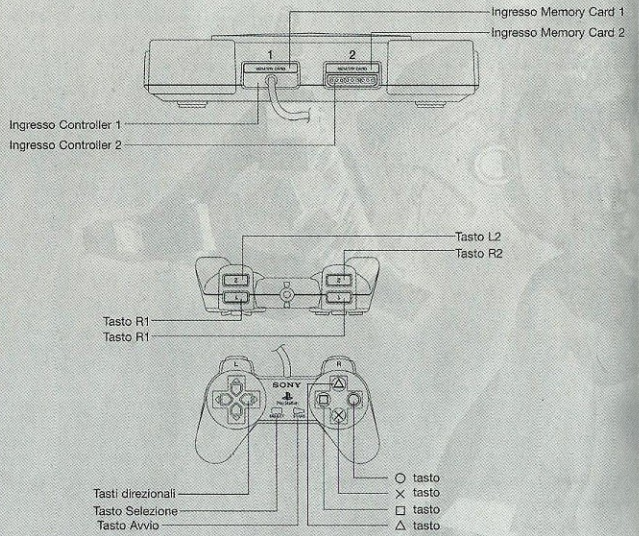
Duke Nukem © 1996, 1997 3D Realms Entertainment. Tutti i diritti riservati. Pubblicato e distribuito dalla GT Interactive Software Corp. GT™ è un marchio registrato e il logo GT® è un marchio registrato della GT Interactive Software Corp. Tutti i marchi citati in questo manuale appartengono ai rispettivi proprietari.
Duke Nukem © 1996, 1997 3D Realms Entertainment. Tutti i diritti riservati. Solo per uso domestico. Sono proibiti la copia, l'adattamento, l'affitto, l'imprestito, la rivendita, l'uso in sale giochi, l'uso dietro pagamento, la diffusione televisiva e via cavo, la rappresentazione in pubblico, la distribuzione o estrazione di questo prodotto o di qualsiasi marchio registrato o copyright che appartiene a questo prodotto. Pubblicato da GT Interactive Software Corp. Sviluppato da 3D Realms Entertainment.

1 Player | Memory Card 3–7 blocks | Link Cable 2 Consoles | Analog Controller Compatible

SLES-00703

ASSISTENZA IN WORLD WIDE WEB

Per informazioni tecniche aggiornate, consultare il sito web GT Interactive Software all'indirizzo http://www.gtisonline.com, ventiquattro ore su ventiquattro, sette giorni su sette. Attraverso questo sito sarà possibile accedere ai nostri documenti FAQ (Frequently Asked Questions) che contengono le ultime informazioni sui prodotti. Sarà inoltre possibile accedere alle nostre aree Hints/Cheat Codes che consentono di ottenere eventuali suggerimenti utili, nonché ad un'area e-mail nella quale sottoporci problemi e domande relativi al supporto tecnico ed altre aree nelle quali vengono offerte preziose informazioni sui prodotti GT Interactive Software.

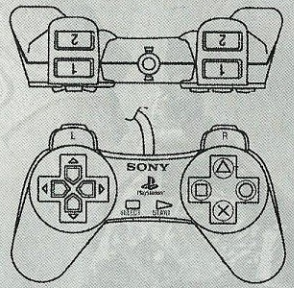


INTRODUZIONE

La paura non è concessa, soldato.

PER INIZIARE...

Palle d'acciaio, riflessi prontissimi e un repertorio di bizzarre frasi inneggianti sono tutto ciò di cui avete bisogno per giocare con Duke. Ah, e una console collegata ad uno schermo.



Impostare la console attenendosi alle istruzioni fornite nell'apposito manuale.

PRONTI?

Vi ritenete una persona a cui non sono necessarie troppe spiegazioni? Una persona di una forza, energia e destrezza tali da non avere bisogno di leggere il manuale? Volete cimentarvi subito al gioco?

Questo manuale va concepito come l'allenamento di base con cui acquisirete la forma necessaria per affrontare le devastazioni che seguiranno.

CONTROLLO DI DUKE NUKEM

Presto si entrerà in azione.

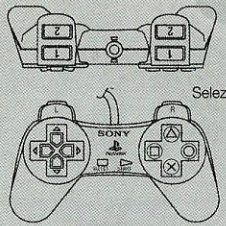
Principianti ricordate: mirino, segnale, manovra e fuoco.

Duke Nukem viene controllato mediante il controller o l'Analog Controller. Sono previsti tre diversi metodi di controllo: Nukem 1, Nukem 2 e Condannato (Doomed); provateli per decidere quale preferite.

Per selezionare un altro metodo di controllo, passare al Menu principale (Main Menu) (per ulteriori informazioni, vedere la sezione 'Menu principale') e selezionare Opzioni (Options) e poi Controlli (Controls). Apparirà la schermata del controller, in cui sarà possibile scorrere i diversi metodi di controllo di Duke.

Di seguito viene fornito un elenco dei controlli predefiniti di Duke Nukem, Nukem 1.

CONTROLLER



Avanti	=	↑
Indietro	=	↓
Girare a destra	=	→
Girare a sinistra	=	←
Saltare	=	R1
Abbassarsi	=	R2
Selezionare arma successiva	=	●
Bombardare	=	■ (mantenere premuto usando al contempo il tasto direzionale)
Attivare/aprire	=	▲
Fuoco	=	X
Guardare su	=	L1
Guardare giù	=	L2
Ricentrare il bersaglio	=	Premere contemporaneamente L1 & L2 senza tenere premuto ■

Navigare nella scorta	=	Premere e mantenere premuti L1 & L2. Al contempo, premere ● per scorrere gli oggetti di Duke. ***NOTA:*** *Se Duke non ha oggetti di scorta,* questa non appare.
Utilizzare oggetto scorta	=	Mantenere premuti L1 & L2 mentre si preme X
Utilizzare oggetto scorta corrente	=	Premere contemporaneamente R1 & R2
Potente piede (calcio veloce)	=	Mantenendo premuti L1 & L2, premere ■
Girata rapida	=	Disponibile solo su alcuni dei controlli predefiniti.

Abbiamo incluso un controllo chiamato "Arma da fuoco (Gimme a Gun)". Quando Duke porta un'arma pesante come una RPG e si trova a dover affrontare tanti nemici, anziché scorrere tutte le sue armi fino alla mitragliatrice, mediante la scorciatoia "Arma da fuoco (Gimme a Gun)" avrà immediatamente a disposizione la più potente arma a corto raggio (pistola, fucile o mitragliatrice) contenuta nella sua scorta. Se poi premerà di nuovo "Arma da fuoco (Gimme a Gun)", potrà invece scorrere le 3 armi disponibili.

Arma da fuoco	=	Premere e mantenere premuto il tasto L1 & L2, quindi premere il tasto ▲ per scorrere le tre armi di cui sopra, se sono disponibili

Duke Nukem dispone di un'intelligente ed eccezionale versione AutoMap di mappa in stile militare. AutoMap consente di visualizzare in qualunque momento una mappa dei luoghi che Duke ha già esplorato, che viene aggiornata automaticamente man mano che Duke procede all'interno di un livello.

AutoMap	=	Premere SELEZIONE. Premere di nuovo SELEZIONE per visualizzare alternativamente una griglia 3D e una mappa in policromia. Se si rilascia SELEZIONE dopo aver selezionato la mappa preferita, si rimarrà in quella modalità finché non si premerà di nuovo SELEZIONE.
Zoom Automap	=	Nella modalità di mappa, premere e mantenere premuti L1 & L2. Ora premere R1 per lo zoom indietro e R2 per lo zoom in avanti sulla mappa.
Prelevare oggetti	=	È sufficiente camminarci sopra. Se l'oggetto resta ancora dietro a Duke, vuol dire che ha il pieno per quel particolare oggetto e non potrà raccoglierlo. Quando Duke ne avrà bisogno sarà facile capirlo.

Osservazione: Le Caratteristiche Automap e Automap Zoom non funzionano in modalità 2 giocatori.

ANALOG CONTROLLER

Duke Nukem supporta l'Analog Controller, che funziona proprio come un controller, eccetto per il fatto che la leva di comando a sinistra viene usata per spostare Duke sullo schermo e la leva di comando a destra viene usata per bombardare a sinistra/destra e per puntare; i tasti direzionali sono disattivati. Tutti gli altri tasti funzionano come di consueto. Usare soltanto la modalità analogica "rossa"; se si sceglie la modalità "verde", un messaggio avverte che non c'è un controller collegato. Abbiamo disattivato la modalità "verde" perché non ha abbastanza tasti attivi.

LA STORIA

Sei tutti noi

CI RINCONTRIAMO, DR. NUKEM...

Duke Nukem fa ritorno a Los Angeles in una navicella aliena (ottenuta con un prestito prolungato), aspettandosi un'accoglienza da eroe. Dopo tutto, ha sconfitto i Rigelatin e ha fatto saltare in aria la loro nave. È prima ancora era riuscito da solo a salvare l'umanità intera dalle grinfie di Dr. Proton e dei suoi automi assassini (quelli sì che erano malvagi). Invece, manca poco che Duke salti anche lui in aria. Riuscendo a malapena a utilizzare il dispositivo di espulsione, e proprio al momento giusto, Duke si salva miracolosamente atterrando sul tetto di un grattacielo (la comodità innanzi tutto!). Improvvisamente si rende conto che L.A. è assediata. Uno sciame di razze aliene è atterrato mentre Duke era via ed ha preso il controllo della città. Le loro intenzioni non sono chiare, l'unica cosa certa è che dappertutto in città vagano centinaia di femmine impotenti e dall'aria poco felice, avvolte in bozzoli verdi e vischiosi. Bentornato sulla terra, Duke. È ritornato appena in tempo per salvare l'umanità (di nuovo) e per scoprire cosa vogliono gli alieni dalle nostre donne.

CHI È DUKE NUKEM?

Di fronte al pericolo ride, alla paura torce il naso e al rischio mette un dito in un occhio. Duke è senza paura, macho biondo di bell'aspetto, qualità che, in genere, vengono attribuite alle guardie del corpo. Ma Duke Nukem è molto di più, è un eroe del ventunesimo secolo che volteggia come una farfalla e punge come una vespa.

LA VOSTRA MISSIONE, SE AVETE IL FEGATO DI ACCETTARLA. NATURALMENTE, PREPARATEVI A COMBATTIMENTI SENZA TREGUA...

- Riempire l'arsenale di Duke con armi, munizioni, armi, oggetti di uso immediato, armi e schede di accesso speciali che garantiscono l'accesso ad aree chiuse a chiave, ah e ancora armi!
- Distruggere il nemico, far esplodere tutto quanto è possibile e causare distruzioni in massa e il caos totale, sempre riuscendo a ripetere delle bizzarre frasi inneggianti.
- Trovare il pulsante di autodistruzione, colpirlo, far saltare il livello e passare a quello successivo, sparando all'impazzata!!!

Per portare a termine la sua missione, Duke si avvale di ottimi riflessi, portentose capacità di osservazione e un forte desiderio di tenersi stretta la vita.

PER DUKE C'È VITA DOPO LA MORTE

Talvolta, anche se molto di rado, capita che Duke venga ucciso (certamente non per colpa sua); in questo caso, il livello ricomincia dall'inizio; Duke avrà solo una pistola e alcune munizioni, a meno che non si scelga di ricaricare un gioco salvato in precedenza. Duke è quasi immortale, non concepisce un limite al numero di vite. È un tipo troppo tosto. Può continuare a riavviare il livello tutto le volte che muore, ma anche gli alieni che ha ucciso in precedenza torneranno (non nel caso si carichi un gioco salvato). Nulla di nuovo, no?...

NOTA: Se Duke muore, un messaggio chiede di premere un tasto per continuare ("Press any button to continue"). Premendo uno dei tasti, ossia● ■ ▲ o X per continuare (AVVIO, SELEZIONE, L1, L2, R1, R2 e i tasti direzionali non vengono usati in questa schermata), si visualizzeranno le seguenti opzioni: Esci e ritorna al Menu principale (Quit to Main Menu), Riavvia livello (Restart Level) e, se si è salvato un gioco, Carica gioco salvato in precedenza (Load Previous Save) (sotto di esso figura l'ultimo nome usato per il salvataggio).

PIOVONO MESSAGGI DAL CIELO?

Non proprio, ma Duke noterà che spesso sullo schermo appaiono dei messaggi che indicano gli oggetti prelevati, che avvertono che la porta è chiusa a chiave, e così via..

GUIDA INTRODUTTIVA - I MENU

Pronti per passare all'azione?

Si raccomanda di non inserire o rimuovere periferiche o memory card dopo aver acceso l'unità.

SPOSTAMENTO TRA I MENU

MENU PRINCIPALE

Quando si scorrono i menu, i seguenti controlli sono standard in tutto il gioco:

Visualizzare il menu in qualsiasi momento	=	Premere il tasto AVVIO
Ritornare a oppure annullare l'opzione o il menu precedent	=	Premere ▲
Confermare la selezione	=	Premere X

Nuovo gioco (New Game)

Selezionando Nuovo gioco (New Game) si passa alla schermata Seleziona episodio (Episode Select) che contiene le seguenti opzioni:

Distruzione di L.A. (LA Meltdown)	=	Una mite introduzione, benché non esattamente una missione del tipo "finalmente un po' di relax davanti al caminetto" che Duke
Apocalisse lunare (Lunar Apocalypse)	=	Distruzione spaziale di dimensioni apocalittiche
Granate in città (Shrapnel City)	=	Serata rovente in città, oh yè...
Collega e prega (Plug 'n' Pray)	=	Cha-ching! Il nostro nuovo episodio solo per console, unico nel suo genere e solo per veri duri.

NOTA: Collega e prega (Plug 'n' Pray) è molto difficile e destinato a un'élite di giocatori di Duke Nukem. Duke che osa, Duke che vince...

Dopo che si seleziona l'episodio desiderato, appare la schermata **Livello di difficoltà (Level of Difficulty)**:

• Passeggiata (Piece of Cake)	=	La modalità più semplice. Per i conigli.
• Si balla (Let's Rock)	=	L'impostazione predefinita. Livello di difficoltà normale, qualche sfida per chi è bravo abbastanza.
• Prova a prenderci (Come Get Some)	=	Per giocatori esperti, ossia quelli che conoscono il gioco come le loro tasche e possono giocare ad occhi chiusi e con una sola mano.

• A più giocatori (Multiplayer)

Consente la configurazione di una sessione di gioco a più giocatori. Se questa opzione appare evidenziata in blu, significa che non ci sono due console collegate in modo corretto mediante l'apposito cavo link. Per ulteriori informazioni, vedere la sezione "Come giocare una partita a più giocatori". NOTA: Perché quest'opzione sia disponibile sono necessarie due console.

• Carica partita (Load game)

Consente di caricare un gioco salvato in precedenza. Mediante il tasto direzionale, evidenziare il numero di alloggiamento della memory card e premere X. Quindi, evidenziare la posizione di salvataggio del gioco da caricare e premere X. Una volta che si sarà confermata la propria scelta, verrà caricato il gioco salvato in precedenza.

NOTA: Quando si carica il gioco da una memory card, il salvataggio veloce (nella memoria interna) viene sovrascritto dal gioco in fase di caricamento.

OPZIONI (OPTIONS)

Selezionarlo per passare al menu Opzioni:

• Filtro Sì/No (Filtering on/off)

Consente di aumentare o ridurre la nitidezza dell'immagine sullo schermo, a seconda delle proprie preferenze. Può rallentare leggermente la velocità di aggiornamento dello schermo.

• Ombre Sì/No (Shadows on/off)

Consente di attivare e disattivare le ombre dei nemici.

• **Sinc schermo Sì/No (Frame Sync on/off)**
Quando questa opzione è attivata, il gioco "sfoglia" ciascuna nuova immagine solo fuori dello schermo, in modo da ridurre leggermente l'effetto "a scatti" prodotto quando si scorrono le immagini velocemente. Lo scorrimento tra le immagini risulterà quindi più graduale. Anche in questo caso, scegliere in base alle proprie preferenze individuali.

• **Velocità di girata (Turn Speed)**
Consente di regolare la velocità di girata. Le opzioni disponibili sono Bassa (Slow), Media (Medium) e Alta (Fast). Usare Media (Medium), se Alta (High) è troppo imbarazzante, o addirittura Bassa (Slow) per fare proprio gli eroi.

• **Layout di controllo (Control Layout)**
Consente di selezionare una delle tre configurazioni preimpostate per il controller. Si noterà che sotto questa opzione è riportata l'immagine di un controller che descrive le funzioni assegnate a ciascun tasto. Quando si seleziona uno dei tre layout predefiniti per il controller, ossia Nukem 1, Nukem 2 e Condannato (Doomed), l'immagine cambia automaticamente per mostrare la funzione eseguita da ciascun tasto in quel particolare layout di controllo. Per ulteriori informazioni, vedere la sezione "Controllo di Duke Nukem" all'inizio di questo manuale.

SUONO (SOUND):

Selezionarlo per passare al menu Suono (Sound):

• **Suono (Sound):**
Consente di scegliere la modalità Stereo A, Stereo B o Mono, o di disattivare il suono del tutto.

• **Musica Sì/No (Music On/Off)**
Consente di attivare e disattivare la musica.

• **Voce Duke Sì/No (Duke Talk On/Off)**
Consente di attivare e disattivare la funzione di voce di Duke.

• **Rumori di sfondo Sì/No (Ambience On/Off)**
Consente di attivare e disattivare i rumori di sfondo (SFX).

• **Volume Suono (Sound Volume)**
Regola il volume degli effetti sonori nel gioco (e anche il volume delle sequenze cinematografiche). Premere *il tasto direzionale a sinistra* per aumentare il volume o *il tasto direzionale a destra* per diminuirlo. NOTA: Se si riduce il volume degli effetti sonori si viene automaticamente considerati dei fifoni che non hanno il coraggio di tenere alto il volume da soli al buio.

• **Volume musica (Music Volume)**
Consente di regolare l'audio. Premere il *tasto direzionale a sinistra* per aumentare il volume o *il tasto direzionale a destra* per diminuirlo.

• **Volume voce (Talk Volume)**
Regola il volume della voce di Duke. Premere il *tasto direzionale a sinistra* per aumentare il volume o il *tasto direzionale a destra* per diminuirlo.

NOTA: Il CD di Duke Nukem contiene anche alcune piste audio che possono essere ascoltate su un CD convenzionale. Non eseguire la pista 1 di questo CD, in quanto si tratta di una pista di dati soltanto, che se riprodotta sui lettori CD convenzionali può danneggiare gli altoparlanti.

MENU IN PARTITA (IN-GAME)

Questo menu viene attivato premendo il tasto AVVIO in qualsiasi momento durante il gioco, e mette a disposizione le seguenti opzioni:

• **Esci e ritorna al Menu principale (Quit to Main Menu)**
Effettuando questa selezione si ritorna al menu della schermata del titolo.

NOTA: Se si sceglie 'Sì (Yes)' nella schermata di conferma, non sarà più possibile ritornare al gioco appena chiuso, a meno che non lo si sia salvato.

• **Salvataggio veloce (Quick Save)**

Questa funzione innovativa consente di salvare la posizione di gioco corrente nella memoria interna della console. A differenza di quanto avviene con le memory cards, è possibile salvare solo la posizione corrente e ogni successivo salvataggio sovrascriverà la posizione precedente. Lo stesso vale anche per i salvataggi su memory card, che sovrascrivono il salvataggio veloce ogni volta che si carica o salva il gioco sulla memory card stessa.

NOTA: Non spegnere la macchina, scollegare un controller o rimuovere la memory card in uso quando si salva il gioco su una memory card. Si potrebbe causare un errore di scrittura sulla memory card e di conseguenza corrompere il gioco salvato.

Per salvare il gioco, premere AVVIO sul controller e poi selezionare l'opzione 'SALVATAGGIO VELOCE (QUICK SAVE)'. Dopo che si conferma la selezione, il gioco verrà salvato e Duke sarà ancora una volta pronto per dare una bella lezione ad altra feccia aliena!

Quando si salva un gioco, appaiono il numero di episodio, il nome del livello e la percentuale di gioco completata. Il valore in percentuale si basa sulla parte di livello visto, ma poiché alcune parti della maggioranza dei livelli non vengono mai viste, è poco probabile che si raggiunga il 100%. È giusto che lo sappiate.

• **Salva gioco (Save Game)**
Consente di salvare la posizione corrente su una memory card (in modo analogo a Quick Save) in qualsiasi momento nel livello.

Mediante i tasti direzionali, evidenziare il numero di alloggiamento della memory card su cui si desidera salvare un gioco e premere X. Quando si conferma il salvataggio del gioco, appare la barra di progressione di Salvataggio veloce (Quick Save). Poco dopo appare un'altra barra di progressione con il messaggio "Scrittura sulla memory card in corso (Writing to memory card)". Questa barra indica la quantità di dati salvati fino a quel momento. Nei livelli meno complessi, talvolta al simbolo atomico sulla barra di progressione manca la fine, a indicare che questo salvataggio richiede meno spazio rispetto ad altri.

NOTA: Quando si salva il gioco su una memory card, il salvataggio veloce (nella memoria interna) viene sovrascritto dal gioco in corso di salvataggio.

Per ulteriori informazioni sul salvataggio della posizione corrente in Duke Nukem e sulla gestione della memory card, vedere la sezione "Salvataggio del gioco".

NOTA: Non spegnere la macchina, scollegare un controller o rimuovere la memory card in uso quando si salva il gioco su una memory card. Si potrebbe causare un errore di scrittura sulla memory card e di conseguenza corrompere il gioco salvato.

• **Carica partita (Load game)**
Mediante i tasti direzionali, evidenziare il numero di alloggiamento della memory card da cui si desidera caricare un gioco salvato e premere X. A questo punto, evidenziare la posizione di gioco salvato che si desidera caricare e premere X. Dopo che si conferma il gioco da caricare e dopo una breve pausa, il gioco salvato viene caricato.

NOTA: Quando si carica il gioco da una memory card, il salvataggio veloce (nella memoria interna) viene sovrascritto dal gioco in corso di caricamento.

• **Opzioni (Options)**
Selezionarlo per passare al menu Opzioni (Options). Per ulteriori informazioni, vedere la sezione 'Menu principale (Main Menu)'.

• **Suono (Sound):**
Selezionarlo per passare al menu Suono (Sound). Per ulteriori informazioni, vedere la sezione 'Menu principale (Main Menu)'.

• **Esci e ritorna al Menu principale (Quit to Main Menu)**
Chiude il gioco e riporta al Menu principale (Main Menu).

SALVATAGGIO DEL GIOCO

È possibile salvare il gioco in qualsiasi momento durante un livello. Il salvataggio può richiedere un numero di blocchi di memory card compreso tra tre e sette su una memory card; in genere ne richiede solo tre o quattro. I livelli complessi (come Nightmare Zone, Dark Side o Trackside Tragedy) ne possono richiedere qualcuno in più. Il salvataggio memorizza anche la configurazione delle opzioni, quale ad esempio il metodo di controllo desiderato.

Innanzi tutto, selezionare il numero di alloggiamento della memory card da utilizzare. Se è inserita una sola memory card, il programma non chiederà di scegliere un alloggiamento. Verrà poi visualizzata una schermata di memory card. Selezionare uno dei tre alloggiamenti per salvarvi il gioco, quindi premere X. Quando si conferma il salvataggio del gioco, appare la barra di progressione di Salvataggio veloce (Quick Save). Poco dopo appare un'altra barra di progressione con il messaggio "Scrittura sulla memory card in corso (Writing to memory card)". La barra di progressione indica la quantità di dati salvati fino a quel momento. Nei livelli meno complessi, talvolta al simbolo atomico sulla barra di progressione manca la fine, a indicare che questo salvataggio richiede meno spazio rispetto ad altri.

NOTA: Quando si salva il gioco su una memory card, il salvataggio veloce (nella memoria interna) viene sovrascritto dal gioco in corso di salvataggio.

E se la memory card è piena?

Se la memory card in uso è piena, verrà visualizzata una schermata di 'gestione della memory card', che mostra la quantità di blocchi da eliminare per poter salvare il gioco.

Mediante i tasti direzionali, è possibile evidenziare ciascun 'blocco' di dettagli visualizzati nel riquadro di informazioni sottostante. Premendo X si eliminerà quel blocco; se, quando viene evidenziato un blocco, vengono visualizzati più blocchi dello stesso tipo, significa che quel numero di blocchi viene usato per questo particolare salvataggio del gioco. Una volta che si sarà eliminato il numero di blocchi richiesto, il programma inviterà a confermare il salvataggio e poi salverà il gioco sulla memory card scelta.

Se si decide di non salvare il gioco o di non eliminare i blocchi, basta scegliere 'Tralascia (Abandon)' nella schermata Gestione memory card (Memory Card Manager).

NOTA: Se in un momento qualsiasi si inserisce nella macchina una memory card non formattata e si richiede il salvataggio, apparirà il messaggio "Formattare la memory card? (Format Memory Card?)". Selezionare 'Sì (Yes)' per formattare la memory card e ritornare alla schermata di salvataggio. Selezionare 'No' per ritornare al gioco. Non è possibile salvare un gioco su una memory card non formattata.

MENU RIAVVIA LIVELLO (RESTART LEVEL)

Talvolta, ma molto di rado, Duke viene ucciso. Se Duke muore, un messaggio chiede di premere un tasto per continuare ("Press any button to continue"). Premendo uno qualsiasi dei tasti, ossia ●■▲ o X per continuare (AVVIO, SELEZIONE, L1, L2, R1, R2 e i tasti direzionali non vengono usati in questa schermata) si visualizzeranno le seguenti opzioni:

- **Riavvia livello (Restart Level)**
  Ricomincia dall'inizio del livello, con soltanto una pistola e tanta arguzia.
- **Esci e ritorna al Menu principale (Quit to Main Menu)**
  Troppo difficile? Forse è meglio smettere? Selezionare questa opzione per uscire e ritornare al Menu principale.
- **Ricarica ultimo gioco (Reload Last Game)**
  Ricarica l'ultimo gioco salvato. Non sarà disponibile sul menu, se non si è salvato un gioco di recente.

COME GIOCARE UNA PARTITA A PIÙ GIOCATORI

Hmmm, non ho tempo di giocare da solo!

Collegando due console è possibile partecipare ad una partita DukeMatch con un amico.

È facile giocare una partita in due con Duke Nukem 3D. È sufficiente disporre di due console, due TV, due controller, un cavo link (acquistabile presso qualunque rivenditore) e un amico. Collegare le due console mediante il cavo link, accenderle e procedere con la partita.

NOTA: Se, in qualunque momento, si scollega involontariamente il cavo link da una delle console mentre le macchine sono accese (anche nella schermata del Menu principale), è consigliabile reimpostare entrambe le console. Tale procedura è necessaria perché, a causa della perdita di comunicazione, una delle due console potrebbe non registrare ciò che l'altra sta facendo.

Scegliere **Più giocatori (Multiplayer)** dal Menu principale (Main Menu) (non dal menu In partita (In-game)). Viene visualizzata una schermata contenente il messaggio "In attesa di altri giocatori. Premere Select per annullare (Waiting for other players. Press the Select button to abort)". Premendo Select in questa schermata si ritornerà al Menu principale. Quando un altro giocatore ha selezionato Più giocatori (Multiplayer) e le console sono state entrambe collegate in modo corretto, viene visualizzata la schermata Configurazione con più giocatori (Multiplayer configuration).

NOTA: Se l'opzione Più giocatori (Multiplayer) è in blu, le console non sono state collegate in modo corretto; in tal caso, verificare che il cavo link utilizzato sia perfettamente inserito in entrambe le console. Se le console sono collegate in modo

corretto, l'opzione Più giocatori (Multiplayer) viene visualizzata nello stesso colore del resto del Menu principale (Main Menu).

OPZIONI PIÙ GIOCATORI (MULTIPLAYER)

DukeMatch

Combattimento testa a testa tra due Duke Nukem. Vedete quelle armi? Non siate ansiosi, riappariranno (come funghi) tra un po'. Concentratevi solo sul vostro avversario per sconfiggerlo. Ogni volta che ucciderete il vostro amico, guadagnerete un nemico ucciso. Se uccidete voi stessi, perderete un nemico ucciso. I nemici uccisi sono visualizzati sulla barra di stato posta a destra di INV (Scorte) (Inventory) sotto NEMICI UCCISI (KILLS).

Se uno dei giocatori muore, è sufficiente premere qualunque tasto perché riappaia in qualche punto del medesimo livello.

Regole: Il giocatore che ha raggiunto il maggior numero di nemici uccisi quando viene premuto il pulsante dell'autodistruzione vince. Semplice, no?

Il primo giocatore che seleziona e attiva la modalità Più giocatori (Multiplayer) imposterà le seguenti opzioni:

- **Livello (Level)** — Consente di scegliere il livello al quale si desidera giocare.
- **Mostri (Monsters)** — Consente di stabilire se i mostri parteciperanno al gioco o meno. È possibile scegliere "nessuno" (none), oppure uno dei livelli di difficoltà del gioco illustrati più avanti. In questo modo si sceglierà quanti mostri appariranno nel livello.
- **Inizia partita (Start Game)** — Dopo aver selezionato tutte le opzioni, selezionare questo comando per iniziare la partita. Ora inizia...

ATTIVAZIONE DEL MENU OPZIONI IN PARTITA (IN-GAME OPTIONS)

Se, durante la partita DukeMatch, morite o ritenete di stare per cedere all'altro Duke Nukem (avete le mani ghiacciate, ecco perché vi stanno facendo a pezzi, una vecchia scusa!), è possibile premere il tasto AVVIO in qualunque momento per richiamare la schermata delle opzioni, ma SENZA interrompere il gioco (per cui si è vulnerabili). Ciò non significa che è possibile utilizzare il vecchio pretesto "Ma stavo cambiando il livello del suono quando mi hai beccato con quel brillante colpo di RPG da dieci miglia" quando si viene uccisi. NOTA: se si viene uccisi, un messaggio chiede di premere un tasto per continuare ("Press any button to continue"). I tasti che è possibile premere sono solo ●■▲ o X – AVVIO, SELEZIONE, L1, L2, R1, R2 e i tasti direzionali non vengono usati in questa schermata.

SOSPENSIONE DI UNA PARTITA DUKEMATCH

Per sospendere il gioco, premere il tasto SELEZIONE in qualunque momento durante la partita DukeMatch - entrambe le macchine si fermeranno, ma il giocatore che ha premuto il tasto SELEZIONE sarà l'unico a poter riprendere il gioco (premendo nuovamente SELEZIONE).

NOTA: Durante una partita con più giocatori, se uno dei due muore, il giocatore morto potrebbe lasciar cadere l'arma correntemente selezionata. Prelevando quest'arma, tutte le munizioni in essa contenute verranno trasferite al nuovo proprietario.

BARRA DI STATO

Ave Cesare, bambola!

Durante la partita, la barra di stato posta nella parte inferiore della schermata fornisce tantissime informazioni. Di seguito viene fornita una descrizione di tutte le voci della barra di stato partendo da sinistra e procedendo verso destra:

SALUTE: Mostra il livello di salute di Duke. Se scende al di sotto di zero, Duke è morto.
ARMATURA (ARMOUR): Mostra la percentuale di armatura rimasta a Duke.
ARMI (WEAPONS): Mostra lo stato delle armi di Duke. Per ogni arma, viene fornito un numero a due cifre. La prima cifra corrisponde alla quantità di munizioni disponibili per quell'arma, la seconda alla quantità massima di munizioni possibile per quell'arma. Se i numeri sono illuminati, ciò significa che l'arma è quella correntemente selezionata. Se la luminosità è media, ciò significa che Duke dispone dell'arma, ma non è quella correntemente selezionata. Se non sono illuminati, ciò significa che Duke non ha ancora trovato quell'arma. La 'T' indica le Bombe a lungo raggio (Trip Bombs) (disponibili premendo i tasti della Scorta (Inventory)).
MUNIZIONI (AMMO): Mostra la quantità di munizioni rimaste per l'arma correntemente selezionata.
SCORTA (INV): Mostra la percentuale e lo stato (ove possibile) dell'oggetto della scorta correntemente selezionato.
CHIAVI (KEYS): Mostra le schede di accesso correntemente a disposizione di Duke. Le schede di accesso sono necessarie per sbloccare dispositivi di accesso di colore analogo all'interno del gioco. Aprire un dispositivo di accesso in questo modo consuma la scheda di accesso; pertanto, questa scompare dalla barra di stato.

ARMI DI DUKE (E LORO POTENZA)

Beccati questo!

L'arsenale di Duke Nukem offre un'ampia scelta di armi. Premendo il tasto di selezione dell'arma sul controller durante una partita, si attiva l'arma corrispondente, a meno che Duke non disponga di tale o abbia esaurito le munizioni - non è una bella situazione quando si è di fronte a dodici maiali-poliziotti! Ciascuna di queste armi può essere ricaricata con le munizioni trovate in giro ai vari livelli. Ogni arma ha il suo tipo di munizione. Ad esempio, se Duke trova un caricatore che contiene munizioni per la pistola, non potrà utilizzarlo per il fucile mitragliatore.
Anche nel caso delle armi potenti a lunga gittata, come la RPG e il Devastatore, il gioco non passerà di default a queste armi anche se sono finite le munizioni di tutte le altre armi. Queste armi speciali vanno selezionate manualmente.

"POTENTE PIEDE" DI DUKE
Duke utilizza quest'arma per calciare i suoi nemici, ma se è l'unica arma rimastagli, la situazione è certo grave. Quest'arma viene, in genere, attivata utilizzando la scelta rapida da controller "Calcio veloce (Quick Kick)" (cambia a seconda del tipo di configurazione scelto per il controller). Duke non è in grado di selezionare quest'arma come farebbe per altre armi passando dall'una all'altra, a meno che le munizioni per tutte le altre armi non siano esaurite.

PISTOLA
È una pistola a tiro rapido non particolarmente efficace contro i capi. Il limite per le munizioni è 200.

FUCILE
Questo fucile è molto più efficace della pistola ma va ricaricato (la ricarica è automatica) dopo ogni colpo. Il limite per le munizioni è 50.

FUCILE MITRAGLIATORE

Quest'arma a tiro rapido è un'ottima arma per disperdere più nemici contemporaneamente ed è eccellente per creare un po' di scompiglio. Il limite per le munizioni è 200.

RPG (ROCKET PROPELLED GRENADE, BOMBA CON MISSILE DI PROPULSIONE)

Questa è una vera arma! Il lanciamissili è micidiale - quando la bomba colpisce, esplode con una forza tale da distruggere qualunque cosa nei paraggi. Il limite per le munizioni è 50.

BOMBE A TUBO

Quando utilizza una bomba, Duke la sputa proprio di fronte a sé. Compare quindi il detonare azionato dal pollice di Duke - il detonatore non ha una distanza limite, può essere piazzato ovunque! Per far esplodere la bomba, premere nuovamente il tasto Fuoco (Fire). Per utilizzare più bombe a tubo contemporaneamente, dopo aver piazzato la prima, premere il tasto del controller per la selezione dell'arma. In questo modo Duke potrà piazzare un'altra bomba. Tenendo premuto più a lungo il tasto Fuoco (Fire), la bomba a tubo si allontanerà. Duke può portare al massimo 50 bombe a tubo.

RAGGIO RIMPICCIOLENTE

Questa lucente arma estorta agli alieni rimpicciolirà i nemici di Duke portandoli alle loro dimensioni minime per alcuni secondi. Durante questo lasso di tempo, Duke potrà calpestare i nemici rimpiccioliti annientandoli. Il limite per le munizioni è 50.

DEVASTATORE

Direttamente dai laboratori top secret del Pentagono, ecco questa letale arma a doppia canna che consente a sciami di missili aculeati miniaturizzati di dirigersi contro i nemici di Duke. Devastazione totale! Il limite per le munizioni è 99.

CONGELATORE

Correnti di potenti scariche molecolari invadono l'ambiente quando quest'arma congela le sue vittime sino al punto di morte e alla cristallizzazione finale. Quando un nemico è congelato, Duke avrà solo pochi secondi per annientarlo, altrimenti si scongelerà. Il limite per le munizioni è 99.

OGGETTI DELLA SCORTA

Chi ne vuole alcuni?

Durante il gioco, Duke può prelevare diversi oggetti che possono aiutarlo. A differenza degli oggetti normali di gioco (vedere più avanti), è necessario selezionarli prima di poterli utilizzare. Per passare da un oggetto all'altro, utilizzare la combinazione di tasti "Navigare nella scorta (Navigate Inventory)", quindi la combinazione di tasti "Utilizzare oggetto scorta (Use Inventory Item)" per usare quello correntemente selezionato.

MEDKIT

Si tratta di un grande Medkit bianco. Esso contiene al massimo il 100% di salute aggiuntiva - tale percentuale si riduce ogni volta che Duke utilizza il kit per aumentare la sua salute in funzione della quantità di energia che deve ripristinare. Utilizzalo con saggezza, giovane Duke...

STEROIDI

Quando vengono utilizzati, gli steroidi danno a Duke una superscarica di adrenalina che ne aumenta notevolmente la velocità. La durata degli steroidi è limitata e una volta attivati non possono essere disattivati. Quando finiscono, Duke si sentirà nuovamente quasi umano finché non ne trova altri...

OLODUKE

Una volta attivato, di fronte al giocatore si materializza un duplicato di Duke... Un oloduke non spara e non si muove: sta semplicemente fermo, un'ottima esca - i nemici possono seguire l'oloduke anziché il vero Duke. L'oloduke ha una durata limitata ma, durante il tempo a disposizione, può essere attivato e disattivato.

ZAINO-JET

Zaino-jet che consente a Duke di volare praticamente ovunque. Ha una durata limitata ma, durante il tempo a disposizione, può essere attivato e disattivato. È bene ricordarsi, tuttavia, di non disattivarlo mentre Duke è in volo... vederlo spiaccicarsi non è certo un bello spettacolo!

OCCHIALI A INFRAROSSI

Gli occhiali a infrarossi consentono di vedere in zone molto buie rendendo più chiara l'area osservata. Questi occhiali hanno una durata limitata ma, durante il tempo a disposizione, possono essere attivati e disattivati.

EQUIPAGGIAMENTO SUBACQUEO
L'equipaggiamento subacqueo consente a Duke di non annegare quando si immerge. Ha una durata limitata e viene automaticamente attivato quando Duke va sott'acqua. Prestare però attenzione al momento in cui si esaurisce, perché Duke è umano e ha bisogno di ossigeno.

STIVALI PROTETTIVI
Stivali che garantiscono protezione dalla melma verdastra radioattiva, dal calore e da altre forme di energia a bassa intensità presenti nell'ambiente circostante. Hanno una durata limitata e vengono automaticamente attivati in prossimità dei pericoli. Senza di essi ci si fa veramente male.

BOMBA LASER
Dispositivo strategico che Duke piazza sulle pareti piatte. Dopo due secondi, sulla parete opposta viene proiettato un luminoso raggio laser rosso. Chiunque, o qualunque cosa, venga incrociato dal raggio innescherà una potente esplosione direzionale. Duke può trasportarne al massimo dieci alla volta.

OGGETTI DI USO IMMEDIATO

Durante il gioco, Duke incontrerà vari oggetti non presenti nella scorta. Tali oggetti vengono immediatamente utilizzati una volta incontrati e non possono essere conservati nella scorta per utilizzarli in un momento successivo.

MEDKIT PICCOLO
Aumenta istantaneamente la salute del 10%, ma non aumenta la salute oltre il 100%.

MEDKIT GRANDE
Aumenta istantaneamente la salute del 30%, ma non aumenta la salute oltre il 100%.

SALUTE ATOMICA
Aumenta istantaneamente la salute del 50%. Questo oggetto consente di aumentare la salute oltre il 100%, ma non oltre il 200%.

ARMATURA
Garantisce una protezione supplementare contro gli attacchi consentendo al giocatore di subire danni meno rapidamente. **Nota:** Se la salute e/o l'armatura sono al massimo, non è possibile prelevare gli oggetti summenzionati.

SCHEDE DI ACCESSO
Nel gioco è possibile trovare tre tipi di schede di accesso: rosse, gialle e blu. Ciascuna apre un dispositivo di accesso chiuso del colore corrispondente.

NEMICI

Nessuno può rubarci le ragazze e sperare di sopravvivere!

Durante la sua ricerca di vendetta, Duke incontra i seguenti nemici:

TRUPPA D'ASSALTO
Mostruosi nemici che sembrano essere stati arrostiti su un barbecue, le truppe d'assalto sono la prima ondata offensiva contro le difese della Terra.

CAPITANO D'ASSALTO
Simili alle truppe d'assalto, potrebbero intenerire nelle loro giubbe rosse, ma i capitani d'assalto sono dotati di un teletrasportatore da polso a induzione di fase (detto PITD) in grado di trasportarli fisicamente in qualunque destinazione entro il raggio di azione del dispositivo.

MAIALE-POLIZIOTTO
I maiali-poliziotti sono reparti operativi alieni mutati posizionati strategicamente per neutralizzare la resistenza umana residua e presidiare i nuovi centri del potere alieno sulla Terra. Il loro caratteristico aspetto da maiali e la loro aggressività li rendono facili da individuare, ma la loro armatura, indossata sotto l'uniforme, li rende inscalfibili come l'acciaio.

VEICOLO DELLA PATTUGLIA DI RICOGNIZIONE
Questo veicolo di ricognizione antigravità, lucente e letale, viene manovrato da maiali-poliziotti appositamente addestrati per sopprimere le sacche di resistenza umana. I piloti di questi veicoli sono protetti da un meccanismo automatico di espulsione del pilota che, in caso di incidente, si attiva alcuni millisecondi prima dell'impatto.

OTTOCEFALO
L'abbondante massa cerebrale dell'ottocefalo e la sua vista trifocale specializzata ne fanno una formidabile arma aliena. Il suo metodo di attacco consiste in una potente esplosione di energia mentale liberata contro la preda, che indebolisce e confonde la vittima predesignata.

CONTROLLORE
Con un fucile mitragliatore fiammeggiante, il corazzato controllore può, in quattro e quattr'otto, annientare qualunque resistenza umana residua. Le potenti gambe posteriori consentono al controllore di saltare in molti luoghi dove un Duke ignaro potrebbe essere colto alla sprovvista mentre ha abbassato la guardia.... Quindi attenzione.

NAVICELLE DI SENTINELLA
Grandi cestini metallici aeroscivolanti kamikaze ad alta tecnologia. Nel momento in cui Duke ode l'acuto lamento prodotto dall'azionamento delle loro unità a propulsione antigravità, è probabilmente troppo tardi. La navicella entrerà, in men che non si dica, in collisione con il suo bersaglio ed esploderà con forza inumana.

COMANDANTE D'ASSALTO
Grazie alla sua libertà di movimento, il comandante d'assalto sa come sfruttare il suo peso quando scaglia contro la faccia del giocatore la sua piattaforma rotante antigravità. Quando si trova a distanze maggiori, spara mortali missili dal suo portello posteriore (per dirlo in modo elegante) che penzola al di sotto della sua piattaforma rotante antigravità.

MELMA PROTOZOIDE
Emerge dal guscio pronto a succhiare attraverso il naso il cervello di qualunque creatura lasciandola esangue sul pavimento. Sì, sembra quel tipo di cosa che portereste a casa per spaventare la nipotina dei vicini. Certo, sembra proprio una grande massa di moccio, ma una melma protozoide è un essere ambiguo in quanto può allungare il suo corpo elastico dal soffitto al pavimento, poi arrampicarsi su una gamba di pantaloni ignara per sferrare il colpo di grazia.

SIGNORE DELLA GUERRA
L'imponente signore della guerra comanda le forze aliene di attacco sulla Terra e fa tremare il terreno su cui cammina. Il suo assordante ruggito fende l'aria quando i colpi della sua mitragliatrice e del suo mortaio dilaniano i corpi in mille pezzi.

GENERALE DELLA GUERRA
Poco si sa di quest'arma biologica aliena, salvo il fatto che è in grado di scatenare potenti attacchi missilistici dal sistema doppio di lancio impiantato chirurgicamente sulla sua massiccia schiena. Per il momento, il suo comportamento e le sue debolezze sono completamente avvolti nel mistero.

IMPERATORE CICLOIDE
Il massimo leader della forza aliena di attacco. Viene chiamato anche padrepadrone, Padrino e suocera. Nessun umano è riuscito ad avvicinarglisi abbastanza da sopravvivere per poterne parlare.

...E NON È FINITA...

Nel quarto episodio, dal titolo Collega e Prega, abbiamo inserito i personaggi precedenti, ma anche qualche sorpresa in più...

SEGRETI

Ascoltate molto attentamente, lo dico una volta sola. Il gioco contiene tantissimi segreti, anche livelli nascosti. Livelli tanto segreti che non vi diremo dove sono, sarà Duke a doverli scoprire!

PER CONCLUDERE...

Che Dio ce ne scampi e liberi!

Non siete contenti di aver letto il manuale? Bene, ora imbracciate il fucile e distruggete la feccia aliena...